

AKTIVITAS DAN MOTIVASI ANGGOTA DALAM TIM *ESPORTS* DI PEKANBARU

Oleh: Wafi Hugman

wafihugman18@gmail.com

Dosen Pembimbing: Jonyanis

jonyanis@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus BinaWidya, Jalan H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru,

Pekanbaru 28293 Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRAK

Berkembangnya teknologi tidak hanya terdapat di bidang industri, transportasi, informasi dan komunikasi, melainkan saat ini sudah sangat banyak jenis-jenis teknologi yang berkembang dalam dunia hiburan. Masuknya industri game ke Indonesia menjadi daya tarik tersendiri bagi sebagian orang khususnya para anak-anak muda yang memiliki potensi dan kemampuan yang baik di bidang tersebut. Tidak hanya sekedar bermain untuk mencari kesenangan, belakangan ini para generasi muda mulai bertanding dan berkompetisi dalam dunia game elektronik atau biasa disebut *esports*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive* dan memilih 5 informan yang tergabung kedalam 4 tim berbeda dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Adanya kompetisi *esports* tentu membuat mereka memiliki berbagai macam motivasi berprestasi dan tujuan seperti menjadi pemain profesional, mendapatkan popularitas serta menghasilkan uang sehingga membentuk suatu tim di bidang tersebut yang bisa disebut sebagai tim *esports*. Dalam tim *esports* terdapat hubungan timbal balik antar anggota, terdapat norma didalam tim *esports*, serta merupakan satu kesatuan yang nyata sehingga dari penelitian ini didapatlah temuan bahwa para anggota memiliki berbagai macam pola aktifitas didalamnya seperti kegiatan latihan, turnamen dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya didalam kelompok tersebut dengan bentuk solidaritas sosial organik yang mereka terapkan dalam permainan tim.

Kata Kunci: Tim *Esports*, Solidaritas Sosial, Motivasi Berprestasi

MEMBER ACTIVITIES AND MOTIVATION WITHIN THE ESPORTS TEAM IN PEKANBARU

By: Wafi Hugman
wafihugman18@gmail.com

Supervisor: Jonyanis
jonyanis@lecturer.unri.ac.id

*Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences
Universitas Riau
Bina Widya Campus, H.R Soebrantas St, Km. 12,5 Simpang Baru,
Pekanbaru 28293 Telp/Fax. 0761-63277*

ABSTRACT

The development of technology is not only found in the industry, transportation, information and communication areas, but nowadays there are already many types of technologies developing in the entertainment sector. Game industry has entered Indonesia and it becomes attraction for some people, especially the youth who have good potential and ability in that sector. Not just playing for fun, lately young people are starting to compete and make a match in the world of electronic games or commonly called esports. In this study, the authors used a purposive technique and selected 5 informants who were joined into 4 different teams by using type of descriptive qualitative study. The existence of an esports competition surely makes them have various kinds of achievement motivation and goals such as becoming a professional player, gaining popularity and making money, so that they build a team in that sector which can be called an esports team. In the esports team, there is a reciprocal relationship between members, there are norms in the esports team, and it is a real unity so that in this study was found that members had various patterns of activities in them such as training activities, tournaments and other social activities within the group by the form of organic social solidarity that they applied in team games.

Keywords:*Esports Team, Social Solidarity, Achievement Motivation*

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi hiburan membuat masyarakat sedikit meninggalkan permainan-permainan tradisional yang sudah berlangsung sejak dahulu. Hal itupun didukung dikarenakan mudah serta terjangkau akses media atau teknologi hiburan bagi masyarakat seperti terdapatnya sarana rental ataupun penyewaan *console videogame*. Disamping itu, selain berkembangnya *console*, teknologi hiburan juga merambah ke berbagai alat-alat elektronik lainnya, yakni PC (*Personal Computer*) maupun *smartphone*. Perkembangan teknologi hiburan atau game terjadi dengan sangat cepat di Indonesia dan peminatnya pun semakin bertambah. Namun demikian, sebagian orang salah dalam memanfaatkan teknologi hiburan yang sedang berkembang saat ini. Banyak orang yang lupa akan waktu dan kewajiban mereka dikarenakan asik bermain dengan media hiburan mereka. Disisi lain, tidak sedikit pula orang yang menjadikan game hanya sebagai hiburan pelepas penat semata, bahkan belakangan ini, game dinilai memiliki potensi industri yang menjanjikan bagi sebagian orang.

Perkembangan game didukung dengan berbagai hal seperti dengan adanya koneksi internet yang saat ini dapat dijangkau oleh sebagian besar masyarakat. Bahkan, saat ini game online menjadi sesuatu yang sangat populer dikalangan para remaja, terlebih lagi saat ini banyak remaja yang menggunakan PC atau *smartphone* mereka hanya untuk bermain game online. Adanya game

online tentu sedikit menambah gairah para pemainnya untuk bermain dikarenakan mereka bermain melawan orang-orang yang baru mereka kenal dan tentunya hal tersebut akan menjadi tantangan tersendiri bagi para penggemar game online. Game online sendiri sudah menjadi hal yang sulit untuk dipisahkan dari kehidupan kaum remaja di Indonesia dimana game online seolah menjadi salah satu kebutuhan yang harus mereka miliki.

Pada era modern seperti saat ini disamping game online, para generasi muda lebih mengenal istilah "*esports*" (*Electronic Sport*). Istilah ini tentunya sudah ada sejak lama, namun belakangan istilah *esports* mulai populer dikarenakan sudah berkembangnya berbagai cabang permainan elektronik *online* maupun *offline* serta bermacam-macam kompetisi skala nasional maupun internasional. *Esports* sendiri apabila dilihat dari segi bahasanya tentu saja merupakan kegiatan olahraga elektronik. sebagaimana yang diketahui oleh banyak orang bahwasanya kegiatan olahraga merupakan kegiatan fisik, namun saat ini istilah *sport* atau olahraga sudah sedikit mengalami perubahan. Pada dasarnya selain kegiatan fisik, kegiatan olahraga elektronik seperti *esports* merupakan kegiatan individu atau kelompok (para pemain game) dalam beradu kecerdasan, ketangkasan, taktik, maupun skill/kemampuan mereka dalam memainkan dan menggunakan alat elektronik khususnya video game.

Esports tidak hanya terbatas pada kegiatan bermain game saja, melainkan saat ini sudah banyak dibentuknya tim-tim *Esports* untuk yang sengaja dibentuk untuk

mengikuti berbagai turnamen dan kompetisi yang diadakan oleh berbagai pihak. Penekanan *esports* yang dibentuk untuk mengikuti kompetisi membuatnya menjadi berbeda dengan hanya sekedar bermain game secara amatiran. Di Indonesia sendiri sudah terdapat asosiasi *esports* yang berada di bawah menteri pemuda dan olahraga, yakni asosiasi yang bernama IeSPA (*Indonesia e-Sports Association*).

Esports cukup berkembang diberbagai wilayah Indonesia, hal ini dapat dilihat dari banyaknya warnet yang saat ini tidak lagi hanya digunakan sebagai tempat untuk mencari informasi atau sekedar menggunakan internet, melainkan dibuat atau dirancang khusus untuk kegiatan *esports* yang didukung dengan *Hardware* canggih dan mumpuni seperti mouse, keyboard, monitor, dan CPU yang memiliki *brand* ternama untuk memanjakan para pemainnya nama lain dari warnet tersebut biasa disebut sebagai *cybercafe* atau kafe internet adalah tempat di mana orang bisa memiliki akses ke layanan Internet dengan biaya tambahan. *video Game* yang semakin menjamur di masyarakat bumi membuat sebagian kalangan membuat sebuah jenis permainan baru. Kemunculan *Video Game* dan *Game Online* memiliki jangka waktu yang tidak terlalu jauh. Perkembangan teknologi dan pola seperti manusia memungkinkan untuk membuat hal-hal baru dengan sangat cepat (Saragih, Liza, & Diansyah, 2018). Di Indonesia sendiri perkembangan *esports* dinilai cukup pesat, melihat bahwa saat ini tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini *esports* menjadi cabang olahraga yang diakui

dan mulai di dukung oleh berbagai pihak. Pada event olahraga terbesar se-Asia yakni Asian games yang diadakan di Indonesia *esports* telah resmi menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan. Hal tersebut tentu menjadi gambaran bahwa saat ini cabang olahraga *esports* telah mengambil langkah besar dalam memperkenalkan bentuk pertandingan olahraga elektronik atau digital kepada publik.

Saat ini bergabung kedalam tim *esports* seperti sudah menjadi salah satu tujuan para pemain game di Indonesia dikarenakan berkembangnya kompetisi-kompetisi yang diadakan khususnya Pekanbaru. Namun, para generasi millennial tersebut tentunya tidak memiliki jalan yang mulus untuk dapat bergabung dengan tim *esports*. Pasalnya, tidak semua orang dapat menjadi pemain/atlit tim *esports*, karena untuk dapat bermain di level professional seseorang harus dituntut untuk dapat menjadi yang terbaik dan juga harus memenuhi berbagai macam persyaratan yang dibutuhkan. Namun hal seperti itu tentu tidak meruntuhkan niat para pemuda di Indonesia khususnya Pekanbaru untuk bergabung kedalam tim *esports*, tentunya banyak dari mereka yang serius dalam menekuni bidang *esports* walaupun pada dasarnya stigma negatif telah tertanam pada masyarakat mengenai game online.

Banyak dari pemuda tidak akan peduli mengenai stigma negatif tersebut. Dengan berhasil menjadi pemain *esports* professional tentunya mereka dapat membuktikan kepada banyak orang bahwasanya bermain game tidak hanya menimbulkan dampak dan hasil yang negatif, melainkan juga

dapat memberikan prestasi dan dampak yang positif apabila hal tersebut dilakukan dengan serius dan sungguh-sungguh.

Berdasarkan Fenomena yang telah diuraikan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana Aktivitas Anggota didalam Tim Esports di Pekanbaru?
2. Bagaimana Motivasi Berprestasi Anggota Tim Esports di Pekanbaru?

TINJAUAN PUSTAKA

1. Esports

Esport adalah suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. Yang bisa mengikuti *esport*, mayoritas hanyalah tim yang telah disetujui oleh panitia lomba, dan setiap tim minimal berisi 5 (lima) orang, namun tidak tertutup kemungkinan apabila dalam kompetisi tersebut diadakan kompetisi individu (one by one), sebagaimana ketentuan dari panitia lomba. Pemain game profesional yang mengikuti *esports* tersebut biasanya disebut sebagai atlet *esports* (Dewi, 2019).

Pada dasarnya *esports* sendiri dinilai berbeda dengan hanya sekedar bermain game, *esports* lebih menekankan para pemainnya atau yang biasa disebut sebagai *pro gamer*

untuk berkompetisi dan bertanding sebagai profesional baik dalam skala nasional bahkan internasional, sehingga para pemain bukan hanya sekedar bermain namun juga menjadikan game sebagai lading penghasilan maupun tempat untuk membuktikan kemampuan mereka.

2. Teori Motivasi Prestasi David McClelland

McClelland mengemukakan bahwa individu mempunyai cadangan energi potensial, bagaimana energi ini dilepaskan dan dikembangkan tergantung pada kekuatan atau dorongan motivasi individu dan situasi serta peluang yang tersedia (Siahagian, 1995). Salah satu keterampilan motivasi adalah memastikan bahwa hasilnya akan saling menguntungkan. Motivasi bukanlah suatu keterampilan yang dapat dirangkum sebagai bentuk manipulasi halus, bahwa motivasi hanyalah suatu cara untuk membuat orang melakukan keinginannya. Untuk memperoleh pengaruh yang kuat dan bertahan lama, motivasi harus bermanfaat bagi semua (Clegg, 2001).

Motivasi adalah kesediaan untuk mengeluarkan tingkat upaya yang sangat tinggi kearah tujuan organisasi, yang dikondisikan oleh kemampuan upaya tersebut untuk memenuhi suatu kebutuhan individu. Berdasarkan pandangan beberapa konsep tentang motivasi terdapat tiga unsur yang merupakan kunci dari motivasi yaitu upaya, tujuan organisasi dan kebutuhan. Motivasi meliputi motivasi intristik dan motivasi ekstristik. Motivasi ini dapat ditimbulkan oleh pihak luar kepada masyarakat desa. Metode yang digunakan, membangkitkan pertama,

kebutuhan dan perubahan untuk memperbaiki nasib (taraf kehidupan) yang lebih baik dari yang selama ini mereka alami. Kedua dengan memberikan gambaran orang-orang sukses di wilayahnya. Ketiga, belajar kepada mereka untuk meniti kesuksesan yang sama (Nugroho, 2005)

Terdapat tiga kebutuhan manusia menurut David Mc.Clelland sebagai berikut.

1. Kebutuhan akan prestasi (*Need for achievement*) atau sering dikenal dengan virus N-Ach, kebutuhan akan prestasi merupakan daya penggerak yang memotivasi semangat seseorang. Karena kebutuhan akan prestasi akan mendorong seseorang mengembangkan kreativitas dan mengaktualkan semua kemampuan serta energi yang dimilikinya demi mencapai prestasi yang maksimal. Orang akan antusias untuk berprestasi tinggi, asalkan kemungkinan untuk hal itu diberikan kesempatan. Seseorang menyadari bahwa dengan mencapai prestasi yang tinggi akan memperoleh *reward* yang besar.

2. Kebutuhan akan kekuasaan (*Need for Power*), kebutuhan akan kekuasaan merupakan daya penggerak untuk memotivasi semangat seseorang, karena manusia umumnya cenderung ingin lebih berkuasa dibandingkan manusia yang lain. Keinginan ini dalam praktik kehidupan sehari-hari dapat menimbulkan persaingan sehingga mendorong para individu untuk berkompetisi (McClelland, 1987).

3. Kebutuhan akan afiliasi (*Need for Affiliation*), kebutuhan akan afiliasi ini menjadi daya penggerak yang akan memotivasi semangat seseorang, karena kebutuhan afiliasi merangsang gairah seseorang untuk berkembang dengan motif bahwa orang akan cenderung mempunyai keinginan diterima, dihormati, dan merasa dirinya penting dihadapan orang lain. Selain itu David Mc.Clelland juga mengemukakan bahwasanya terdapat dua jenis motivasi yakni sebagai berikut.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang, tidak perlu adanya rangsangan dari luar. Dari dalam diri seseorang sudah ada dorongan yang menimbulkan mereka untuk melakukan sesuatu. Faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik adalah:

- a. Adanya kebutuhan
- b. Adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri
- c. Adanya cita-cita atau aspirasi

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri atau rangsangan dari orang lain. Salah satu faktor dari motivasi Ekstrinsik adalah harapan, dimana harapan adalah dorongan yang didapatkan seseorang untuk mengharapkan sesuatu. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, meraih gelar, kehormatan dan sebagainya.

3. Solidaritas Sosial

Emile Durkheim menggunakan istilah solidaritas mekanik dan solidaritas organik untuk menganalisa masyarakat secara keseluruhan, bukan organisasi-organisasi yang ada didalamnya. Solidaritas mekanik didasarkan pada suatu kesadaran kolektif, dimana hal tersebut merupakan suatu solidaritas yang tergantung pada individu-individu yang memiliki sifat-sifat yang sama dan menganut kepercayaan dan pola normative yang sama pula.

Oleh sebab itu, sifat-sifat individualis tidak berkembang dan sifat individualis dilumpuhkan oleh tekanan yang besar sekali untuk konformitas. Indikator yang paling jelas untuk solidaritas mekanik menurut Durkheim ialah ruang lingkup dan kerasnya hukum-hukum yang bersifat menekan (*repressive*). Hukuman yang ada tidak harus mencerminkan pertimbangan rasional yang mendalam mengenai jumlah kerugian secara obyektif yang menimpa masyarakat. Sebaliknya, hukuman itu mencerminkan dan menyatakan kemarahan kolektif yang muncul tidak terlalu banyak oleh sifat orang yang menyimpang atau tindakan kejahatannya. Ciri khas yang penting dari solidaritas mekanik adalah bahwa solidaritas itu didasarkan pada suatu tingkat homogenitas yang tinggi dalam kepercayaan, sentiment, dan sebagainya. Homogenitas serupa itu hanya mungkin kalau pembagian kerja bersifat sangat minim (Johnson, 1986).

Solidaritas yang terdapat pada tim *esports* merupakan solidaritas organik dimana solidaritas organik muncul karena pembagian kerja yang

bertambah besar. Solidaritas ini didasarkan pada tingkat saling ketergantungan yang tinggi. Saling ketergantungan itu bertambah sebagai hasil dari bertambahnya spesialisasi dalam pembagian pekerjaan, yang memungkinkan dan juga menggalakkan bertambahnya perbedaan pada kalangan individu. Munculnya perbedaan-perbedaan pada kalangan individu ini merombak kesadaran kolektif itu, yang pada gilirannya menjadi kurang penting lagi sebagai dasar untuk keteraturan sosial dibandingkan dengan saling ketergantungan fungsional yang bertambah antara individu-individu yang memiliki spesialisasi dan secara relatif lebih otonom sifatnya (Setiawan, 2013).

METODE PENELITIAN

. Jenis penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif, dengan cara menentukan subjek menggunakan teknik *purposive Sampling* dan memilih 5 informan yang tergabung kedalam 4 tim berbeda dengan Kriteria yang ditentukan dalam pemilihan subjek pada penelitian ini yakni para anggota yang tergabung kedalam sebuah tim *esports* serta anggota tim *esports* yang memiliki *homebase* dan prestasi di bidang *esports*. Lokasi penelitian adalah tempat dimana penulis mengadakan sebuah penelitian. Dalam hal ini penulis mengambil tempat di Kota Pekanbaru dikarenakan banyak ditemui tim-tim *esports* yang mana pada dasarnya dapat dijumpai di lingkungan warnet ataupun tempat-tempat serupa yang menyediakan jasa penyewaan pc ataupun console permainan. Selain itu, Kota Pekanbaru

juga merupakan ibu kota Provinsi dimana perkembangan teknologi dinilai lebih cepat sehingga tim *esports* yang berada di Pekanbaru dinilai cukup baik dalam bersaing dengan tim-tim *esports* di kota lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nama	Jenis Kelamin	Divisi Game	Tim
Arbi	Laki-Laki	Dota 2 (PC)	Fun Net
Chandra	Laki-Laki	PUBG (Mobile)	tim di jl. Tuanku Tambusai
Akbar	Laki-Laki	Mobile Legends (Mobile)	tim di jl. Tuanku Tambusai
Wiwin	Perempuan	PUBG (Mobile)	YoungCrew Esports
Fauzan	Laki-Laki	Mobile Legends	Nuna Esports

1. Aktivitas Anggota Dalam Tim Esports

Setiap tim tentunya memiliki aktivitas yang berbeda dimana dari aktivitas tersebut nantinya tentu dapat terlihat jelas pencapaian yang berhasil mereka raih serta mereka dapatkan sejauh tim mereka melangkah dalam berbagai kompetisi. Disisi lain, para anggota didalam tim esports tentunya tidak selalu dapat bergabung dengan

aktivitas didalam tim dikarenakan mereka sendiri juga tentunya memiliki kesibukan dan aktivitas lain diluar dari tim mereka. Sehingga, para anggota dalam tim *esports* harus bisa membagi waktu mereka dalam memenuhi aktivitas didalam tim.

dapat diketahui bahwasanya setiap anggota tim *esports* memiliki jadwal serta tempat yang berbeda-beda bagi mereka untuk melakukan kegiatan latihan. Seperti adanya *bootcamp* yang telah di sediakan oleh tim atau bahkan menjadikan cafe sebagai *basecamp* mereka. Hal tersebut tentunya juga disesuaikan dengan divisi dari game yang mereka mainkan apakah wajib menggunakan perangkat komputer atau tidak. Selain tempat latihan, mereka tentu harus meluangkan waktu untuk latihan ataupun waktu untuk mereka hanya sekedar bermain untuk bersenang-senang. Hal tersebut tentu berbeda pada setiap orang yang tergabung kedalam tim *esports*.

diketahui bahwasanya para informan tersebut memiliki intensitas atau rentang waktu bermain dan latihan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Hal tersebut tentunya juga dilihat dari bentuk tim mereka yang sebagian besar merupakan tim berdivisi *mobile* sehingga membuat para pemainnya bebas untuk bermain dan berlatih dimana saja. Disamping itu, rata-rata para anggota dari tim *esports* tentunya tidak menganggap bahwa jadwal bermain mereka sama dengan jadwal berlatih. Dikarenakan apabila bermain saja, mereka bebas dan tidak terikat dengan tim. Sementara untuk latihan, mereka tentu saja harus bersama dengan tim mereka dan mengatur jadwal sesuai dengan tim. Dari kelima

informan diatas, dapat diketahui pula bahwa rentang waktu bermain dan berlatih mereka biasanya lebih dari 3 jam per harinya, dimana dapat diketahui dari jawaban kelima informan diatas, mereka semua menghabiskan waktu berlatih atau bermain rata-rata 4 hingga 6 jam per harinya. Hal tersebut tentunya bukan waktu yang sedikit, mengingat mereka harus mengikuti berbagai kompetisi nantinya. Pemain yang merupakan pemain tambahan atau pengganti selama latihan juga harus memiliki posisi atau *role* yang sama dengan pemain yang berhalangan untuk hadir kedalam latihan. Hal tersebut dinilai akan lebih efektif mengingat selama latihan mereka dituntut untuk memperdalam dan menguasai hal tersebut.

bahwasanya mereka ada yang memang dibayar dan difasilitasi peralatan dari tim mereka dan ada pula yang harus menyiapkan dana dan pelata secara pribadi. Hal tersebut tentunya juga dilihat dari divisi yang mereka pegang. Pada dasarnya mereka yang bermain di divisi *PC* tentunya komputer yang digunakan sudah disediakan oleh tim mereka. Sedangkan mereka yang bermain di divisi *mobile* pada dasarnya harus menyediakan *gadget* mereka sendiri.

Selama melakukan aktivitas, para pemain tentunya memiliki aturan tertulis yang beragam-ragam antara satu tim dan tim lainnya, namun pada dasarnya mayoritas aturan tertulis yang terdapat pada seluruh tim sesuai dengan perkataan para informan yakni mengenai kebersihan dan juga etika, sopan santun ataupun tata krama. Dikarenakan hal tersebut merupakan suatu bentuk aturan dasar yang memang harus ditegakkan agar

menciptakan karakter yang baik dan beretika bagi tim.

2. Solidaritas dan Hubungan Sosial didalam Tim

Para pemain memiliki hubungan yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Ada yang menganggap hubungan mereka memang sekedar teman pada umumnya, ada yang sering berkumpul bersama dan bahkan pergi nongkrong bersama. Ada pula yang tinggal satu atap dengan anggota tim nya. hal tersebut tentu menunjukkan adanya hubungan yang baik antara mereka sebagai rekan satu tim. Dimana hubungan baik tersebut nantinya tentu akan membawa manfaat baik bagi mereka secara individu ataupun secara menyeluruh sebagai anggota dari sebuah tim *esports*.

Diketahui bahwasanya mereka yang tergabung kedalam sebuah tim *esports* memiliki banyak divisi didalam tim tersebut serta tim-tim cabang lainnya yang dimana komunikasi antara mereka tentu memiliki bentuk yang berbeda-beda. Pada umumnya mereka memiliki komunikasi yang baik antara sesama mereka. Namun tak sedikit pula yang hanya sekedar mengenal dan jarang berinteraksi dikarenakan perbedaan selera dalam hal permainan. Namun diantara dari mereka sedikit banyaknya mengenal antara satu dengan yang lain tidak hanya didalam sesi latihan, diluar kegiatan tim pun beberapa dari mereka masih sering berkunjung dan berkumpul bersama di kediaman anggota lainnya. Mayoritas dari mereka tidak terlalu mengenal keluarga anggota tim yang lain, namun untuk pekerjaan dan kegiatan

rekan satu tim diluar kegiatan tim mereka tentunya mengetahui hal tersebut. Melihat lebih dalam mengenai hubungan sosial mereka didalam sebuah tim, tentunya apabila telah mengenal satu sama lain, akan ada rasa empati yang timbul diantara mereka seperti ketika adanya terjadi kemalangan atau salah satu rekan yang mengalami sakit.

3. Motivasi Berprestasi Anggota Tim Esports

Cara mereka sebagai anggota tim *esports* dalam memotivasi diri untuk berprestasi yakni dengan menyaksikan dan mengamati orang-orang disekitar mereka dan para pemain profesional yang telah lebih dulu bergelut di bidang tersebut. Sementara beberapa lainnya memotivasi diri mereka dengan menanamkan sugesti-sugesti positif agar dapat berkembang dan menjadi lebih baik lagi. Selain memotivasi diri mereka sendiri, kegiatan yang mereka lakukan tentunya juga berpengaruh dan berdampak kepada orang lain.

Mereka yang tergabung kedalam tim *esports* di Pekanbaru tentunya memiliki pandangan nya masing-masing mengeneai cara agar dapat berprestasi di bidang *esports*. Seperti dengan cara berani untuk memulai atau niat yang kuat, sering ikut dalam kompetisi dan turnamen kecil serta memperbanyak pengalaman, mulai membentuk dan bergabung bersama tim serta melihat dan mengamati cara bermain para pemain profesional agar dapat bermain lebih baik.

Adapun berbagai bentuk halangan atau kendala bagi mereka dalam meraih prestasi di bidang

esports antara lain yakni kurangnya dana atau keuangan, harus memutar otak dalam manajemen waktu, hingga kurangnya izin dari orang tua maupun pasangan. Kendala atau halangan tersebut tentunya tidak sepenuhnya menghambat mereka. Berbagai solusi mereka gunakan untuk tetap dapat meraih prestasi yang mereka inginkan. Terlebih lagi mereka menganggap ranah *esports* ini adalah *passion* mereka, jadi wajar apabila mereka serius dalam menekuni hal tersebut

Dapat diketahui bahwa para anggota tim *esports* dalam penelitian ini memiliki dorongan masing-masing agar dapat terus berprestasi dibidang *esports*. Diantaranya yakni untuk mencapai popularitas dan menambah penghasilan, menjadi pemain profesional di tingkat yang lebih tinggi, Ingin pergi keluar kota dan mewakili daerah untuk bertanding serta pergi tanpa harus mengeluarkan banyak biaya ke berbagai kota di Indonesia, serta pemain yang terus ingin berprestasi demi kepuasan dan menyenangkan diri sendiri sesuai dengan hoby mereka. setiap keluarga atau orang tua dan teman-teman mereka memberikan respon yang beragam. Mulai dari yang awalnya ketat hingga akhirnya mengizinkan, ada yang memang membolehkan, serta ada pula yang memang anggota keluarga tidak tahu akan keterlibatan sang anak kedalam sebuah tim *esports*. Sedangkan teman-teman mereka pun tentunya juga memberikan berbagai respon mulai dari mengolok-olok hingga yang termotivasi dan ikut terjun kedalam tim *esports*.

Mereka memiliki harapan dan prestasi yang ingin mereka capai untuk

kedepannya. Mulai dari prestasi realistis yang merupakan tujuan mereka dalam waktu dekat, hingga prestasi besar skala internasional yang mungkin saja dapat terwujud suatu hari nanti. Sementara itu, dalam mewujudkan prestasi tersebut tentunya harus dicapai dalam waktu yang singkat, sebab banyak game-game yang tidak bertahan lama sehingga tergantikan dengan game baru yang lebih populer dan ramai. Pasang surutnya sebuah game tentu sedikit banyaknya berdampak terhadap tim *esports* yang ada.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berangkat dari permasalahan yang tercantum didalam rumusan masalah, maka ditentukanlah hasil dari pembahasan serta analisis mengenai dua permasalahan yang diteliti didalam penelitian ini yakni mengenai aktivitas anggota didalam tim serta bagaimana motivasi berprestasi serta pola tindakan anggota tim *esports* di kota Pekanbaru maka diperoleh beberapa hasil sebagai berikut.

1. Terdapat berbagai macam pola aktivitas yang terdapat didalam sebuah tim *esports*, diantaranya yakni adanya kegiatan latihan rutin yang diadakan oleh tim, latihan tersebut berguna untuk mengatur strategi serta memperkuat kekompakan diantara mereka dalam menangani sebuah pertandingan. Selain latihan terdapat pula kegiatan diluar tim seperti berkumpul untuk berdiskusi dan nongkrong bersama. Pembagian posisi dalam tim mereka membuat mereka memiliki sifat saling bergantung antara

satu dan yang lain sehingga dapat diketahui bahwa sistem solidaritas mereka merupakan solidaritas organik yang beraku didalam permainan.

2. Para anggota tim *esports* memiliki berbagai motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik serta tujuan mereka bergabung kedalam tim, seperti ingin menjadi populer, menghasilkan uang, serta ingin menyalurkan hobi mereka. Adapun beberapa hal yang memotivasi tindakan mereka tersebut antara lain yakni melihat para *pro player* atau pemain profesional yang sukses di dunia *esports*, serta mulai maraknya para *millenial* ataupun teman-teman mereka di Indonesia yang berhasil mendongkrak popularitas mereka melalui tim *esports*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan melalui kesimpulan diatas, maka beberapa saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut.

1. Tim *esports* yang merupakan tim yang berungsi sebagai wadah untuk menjadi fasilitator bagi para pemain game yang serius dalam bermain serta instansi atau lembaga yang menaungi tim-tim *esports* di Pekanbaru seharusnya lebih bergerak aktif dalam mengelola serta membawa para pemain-pemain potensial dalam ajang atau kompetisi-kompetisi terbaik di Indonesia agar menciptakan kelompok yang unggul dan bermanfaat bagi para pemain game di Pekanbaru.

2. Melihat berbagai aktivitas serta motivasi yang dimiliki oleh para anggota tim *esports* dalam mencapai tujuan dan prestasi, maka sebaiknya

para pemain game yang memiliki potensi dalam bermain dan serius untuk mendapatkan prestasi, sebaiknya mencoba untuk bergabung dan bermain bersama dengan anggota tim dan mencoba untuk mengikuti kompetisi skala kecil. Sebaliknya, bagi para pemain yang hanya bermain untuk hiburan, sebaiknya lebih mengatur waktu dan tidak berlebihan dalam bermain game agar tidak membuang-buang waktu dengan sia-sia.

DAFTAR PUSTAKA

- Clegg, B. (2001). *Instant Motivation*. Jakarta: Erlangga.
- Dewi, N. V. (2019). Hubungan Kerja Antara Atlit Esports Dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja . *JOM Unair* , 256-274.
- Johnson, D. P. (1986). *Teori Sosiologi Klasik dan Modern Jilid 1*. Jakarta: PT Gramedia.
- McClelland, D. (1987). *Memacu Masyarakat Berprestasi*. Jakarta: Intermedia.
- Nugroho, T. (2005). *Dimensi-Dimensi Masalah Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat*. Yogyakarta: APMD Press.
- Nopianti, R. (2016). Leuit si Jimat: Wujud Solidaritas Sosial Masyarakat di Kasepuhan Sinarresmi. *Jurnal Patanjala* , 219-234.
- Saragih, D. I., Liza, R., & Diansyah, T. (2018). Rancang Bangun Sistem Esports Cybercafe Finder Menggunakan Metode LBS (Location Based Service) Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi* , 158-164.
- Sarwono, S. W. (2013). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, R. (2013). Solidaritas Mekanik ke Solidaritas Organik. *Jurnal Perbatasan* , 260-266.
- Siahagian, P. S. (1995). *Teori Motivasi dan Aplikasi*. Jakarta: Dimensi Jakarta
- Soekanto, S. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunarto, K. (2004). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.